

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-224862
(P2001-224862A)

(43) 公開日 平成13年8月21日 (2001.8.21)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
9/00	5 1 2	9/00	5 1 2 C 9 A 0 0 1

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願2000-41951 (P2000-41951)

(22) 出願日 平成12年2月18日 (2000.2.18)

(71) 出願人 000132998

株式会社タカラ

東京都葛飾区青戸4丁目19番16号

(72) 発明者 佐藤 慶太

東京都葛飾区青戸4丁目19番16号 株式会社タカラ内

(74) 代理人 100074918

弁理士 瀬川 幹夫

Fターム (参考) 2C001 BB00 BB01 BD00 BD03 CB00

CB01 CB08 CC02

9A001 DD13 JJ27 JJ76 KK62

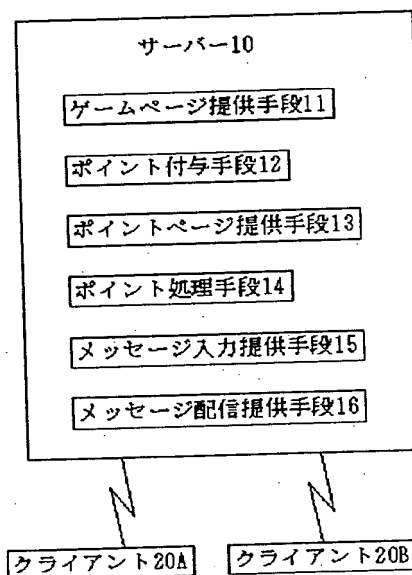
(54) 【発明の名称】 オンライン・ゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】 オンライン・ゲームシステムにおいて、遊技者に対し、遊技成績に応じて景品を与えることができるようにする。

【解決手段】 サーバー (ゲーム提供者側コンピュータ) 10は、クライアント (遊技者側コンピュータ) 20にゲームを実行させるためのページを提供し、遊技者がクライアント20に入力したゲームの操作情報を受信し、その操作情報に基づきページの表示内容を更新するゲームページ提供手段11と、ゲーム結果から遊技者に付与すべきポイント数を算出し、その遊技者のIDと対応させて記憶するポイント付与手段12と、ポイントを景品と交換するためのページをクライアント20に提供するポイントページ提供手段13と、クライアント20からのポイントを景品と交換したい旨の要求情報を受信し、受信した要求情報に基づいて、ポイント数の精算を行うポイント処理手段14とを備える。

(ゲーム提供者側)



(遊技者側)

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ネットワーク上において、ゲーム提供者側のコンピュータであるサーバーと、遊技者側のコンピュータであるクライアントとの間でゲームデータを送受信することで、遊技者にオンライン上でゲームを行わせるオンライン・ゲームシステムであって、

前記サーバーは、

前記クライアントにゲームを実行させるためのページを提供し、遊技者が前記クライアントに入力したゲームの操作情報を受信して、その操作情報に基づいてページの表示内容を更新するゲームページ提供手段と、

遊技者による前記クライアントの操作に基づくゲーム結果から、その遊技者に付与すべきポイント数を算出し、そのポイント数をページ上でクライアントに提供するとともに、その遊技者のIDと対応させて記憶しておくポイント付与手段と、

ゲームによって取得したポイントを景品と交換するためのページを前記クライアントに提供するポイントページ提供手段と、

遊技者がポイントを景品と交換したい旨の要求情報を前記クライアントから送信したときは、その要求情報を受信し、受信した前記要求情報に基づいて、ポイント数の精算を行うポイント処理手段とを備えることを特徴とするオンライン・ゲームシステム。

【請求項2】 請求項1に記載のオンライン・ゲームシステムにおいて、

前記ゲームページ提供手段は、複数の遊技者がそれぞれ複数の前記クライアントから1つのゲームを実行させるためのページを提供し、各遊技者がそれぞれ前記クライアントに入力したゲームの操作情報を受信して、その操作情報に基づいて複数の前記クライアントに提供するページの表示内容を更新することを特徴とするオンライン・ゲームシステム。

【請求項3】 請求項2に記載のオンライン・ゲームシステムにおいて、

前記サーバーは、ゲームの進行中のページ上において、メッセージの入力を前記クライアントに提供するメッセージ入力提供手段と、

いずれかの前記クライアントから他の前記クライアントに対して送信されたメッセージの情報を受信し、他の前記クライアントにそのメッセージの内容をページ上に表示するメッセージ配信提供手段とを備えることを特徴とするオンライン・ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ネットワーク上において、ゲーム提供者側のコンピュータ（サーバー）と、遊技者側のコンピュータ（クライアント）との間でゲームデータを送受信することで、遊技者にオンライン

上でゲームを行わせるオンライン・ゲームシステムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来より、ネットワーク上でゲームを行うことができるオンライン・ゲームシステムが知られている。これは、コンピュータ間で通信することにより、同時に多人数で遊技を行うことができるものである。例えば、ゲーム提供者のページに、遊技者がクライアントから専用のソフトウェアを用いてアクセスして遊技を行うものや、ゲーム提供者のページにアクセスし、そこからゲーム用のプログラムをダウンロードして、ゲームを行うものが知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、実際のゲームセンタ等で行うゲームの多くは、ゲームを行った結果、一定以上の成績をあげたときは、例えば遊技者に景品を付与する等、遊技者に対して実際の特典を与えていた。

【0004】これに対し、ネットワーク上で行うゲームの場合は、遊技者がゲームによって好成績をあげた場合でも、実際の景品等を遊技者に与えることはできなかった。したがって、本発明が解決しようとする課題は、オンライン・ゲームシステムにおいて、遊技者に対し、遊技成績に応じて実際の景品を与えることができるようにすることである。

【0005】

【課題を解決するための手段】上述の課題を解決するために、請求項1の発明は、ネットワーク上において、ゲーム提供者側のコンピュータであるサーバーと、遊技者側のコンピュータであるクライアントとの間でゲームデータを送受信することで、遊技者にオンライン上でゲームを行わせるオンライン・ゲームシステムであって、前記サーバーは、前記クライアントにゲームを実行させるためのページを提供し、遊技者が前記クライアントに入力したゲームの操作情報を受信して、その操作情報に基づいてページの表示内容を更新するゲームページ提供手段と、遊技者による前記クライアントの操作に基づくゲーム結果から、その遊技者に付与すべきポイント数を算出し、そのポイント数をページ上でクライアントに提供するとともに、その遊技者のIDと対応させて記憶しておくポイント付与手段と、ゲームによって取得したポイントを景品と交換するためのページを前記クライアントに提供するポイントページ提供手段と、遊技者がポイントを景品と交換したい旨の要求情報を前記クライアントから送信したときは、その要求情報を受信し、受信した前記要求情報に基づいて、ポイント数の精算を行うポイント処理手段とを備えることを特徴とする。

【0006】請求項2の発明は、請求項1に記載のオンライン・ゲームシステムにおいて、前記ゲームページ提供手段は、複数の遊技者がそれぞれ複数の前記クライアントから1つのゲームを実行させるためのページを提供

し、各遊技者がそれぞれ前記クライアントに入力したゲームの操作情報を受信して、その操作情報に基づいて複数の前記クライアントに提供するページの表示内容を更新することを特徴とする。

【0007】請求項3の発明は、請求項2に記載のオンライン・ゲームシステムにおいて、前記サーバーは、ゲームの進行中のページ上において、メッセージの入力を前記クライアントに提供するメッセージ入力提供手段と、いずれかの前記クライアントから他の前記クライアントに対して送信されたメッセージの情報を受信し、他の前記クライアントにそのメッセージの内容をページ上に表示するメッセージ配信提供手段とを備えることを特徴とする。

【0008】本発明においては、遊技者は、クライアントからサーバーにアクセスし、オンライン上でゲームを行い、そのゲームの成績に応じて、ポイントを得ることができる。そして、ポイント数が所定数以上になると、ポイントを景品と交換することができる。この場合、遊技者は、ゲームによって取得したポイントを景品と交換するためのページにアクセスし、そこで要求情報をそのサーバーに送信する。これにより、サーバー側では、この要求情報を受信すると、ポイントの精算を行う。したがって、オンライン上のゲームにおいて、遊技者に対して景品を与えることができる。

【0009】

【発明の実施の形態】以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。図1は、本発明によるオンライン・ゲームシステムの一実施形態を示す説明図である。まず、ゲーム提供者側のコンピュータであるサーバー10と、遊技者側のコンピュータである複数のクライアント20(20A、20B、...)とは、ネットワーク上でゲームデータを送受信可能となっている。クライアント20を操作する遊技者は、サーバー10から提供されるゲームデータにより、オンライン上でゲームを行うことが可能である。

【0010】サーバー10は、以下の機能を有している。但し、以下に示す手段に限定されるものでない。

(ゲームページ提供手段11)

ゲームページ提供手段11は、クライアント20にゲームを実行させるためのページを提供し、遊技者がクライアント20に入力したゲームの操作情報を受信して、その操作情報に基づいてページの表示内容を更新するものである。

【0011】クライアント20からサーバー10にアクセスするときは、クライアント20を操作する遊技者は、例えば予め取得したユーザID等をクライアント20に入力し、これをサーバー10に送信する。サーバー10は、ユーザIDを認証したことを条件として、サーバー10側のページをクライアント20に提供する。なお、クライアント20は、サーバー10にアクセスし、

サーバー10側が提供するページに係るデータを読み込み、それをクライアント20に表示するためのプログラム(ブラウザ)を、予め保有している。

【0012】また、サーバー10は、最初は、サーバー10側のホームページをフルアクセスでクライアント20に閲覧させ、ゲームを行うためのページを提供するときに、クライアント20からユーザIDの入力を要求しても良い。

【0013】(ポイント付与手段12)ポイント付与手段12は、遊技者のゲームの結果から、遊技者に付与すべきポイント数を算出し、クライアント20のIDと対応させて記憶しておくものである。

【0014】サーバー10は、遊技者によるクライアント20の操作に基づくゲーム結果(成績)に応じて、遊技者にポイントを付与するようにする。このため、サーバー10は、遊技者によるクライアント20の操作に基づくゲーム結果から、その遊技者のポイント数を算出する。算出したポイント数は、ページ上に表示し、クライアント20に提供する。また、そのポイント数は、その遊技者のIDと対応させて、サーバー10(ゲーム提供者側のサーバー10以外のサーバー10も含む)の記憶手段に記憶しておく。

【0015】(ポイントページ提供手段13)ポイントページ提供手段13は、ゲームによって取得したポイントを景品と交換するためのページをクライアント20に提供するものである。なお、このページは、ゲーム提供者側のホームページとリンクが張られているページであれば良く、他のサーバー10が管理するページであっても良い。

【0016】また、このページでは、例えばポイント数に応じた景品の内容を提供するものである。そして、このページには、ポイントを景品と交換するときに、その要求情報の送信先がアイコン等で表示されており、遊技者は、クライアント20に必要情報(交換を希望する景品の内容等)を入力の上、送信先に対して要求情報を送信する。

【0017】(ポイント処理手段14)ポイント処理手段14は、上記のポイント交換用のページ上において、遊技者がクライアント20からポイントを景品と交換したい旨の要求情報を送信したときは、その要求情報を受信し、受信した要求情報に基づいて、ポイント数の精算を行うものである。例えば、記憶手段に記憶されているその遊技者のポイント数を更新し、記憶する。さらに、ポイント交換用のページの管理者は、上記の要求情報を受信すると、景品の発行業務を行う者に対して、例えば電子メール等によって指示を行う。景品の発送業務を行う者は、この指示を受けて、指定された遊技者に対して所定の景品を発送する。よって、遊技者は、ポイントに代えて、希望した景品を受け取ることができる。

【0018】(メッセージ入力提供手段15)メッセー

ジ入力提供手段15は、ゲームの進行中のページ上において、メッセージの入力をクライアント20に提供するものである。例えば、提供するゲームのページ上において、実際のゲームの領域とともに、チャット領域を表示する。遊技者は、チャット領域で、他の遊技者に対して送信すべきメッセージを入力することができる。

【0019】(メッセージ配信提供手段16)メッセージ配信提供手段16は、いずれかのクライアント20から他のクライアント20に対して送信されたメッセージの情報を受信し、他のクライアント20にそのメッセージの内容をページ上に表示するものである。

【0020】次に、本実施形態において、より具体的なゲームの流れについて説明する。まず、遊技者は、ゲームをしようとするときは、クライアント20からサーバー10のホームページに、所定のプロバイダを経由してアクセスする。これにより、遊技者は、クライアント20の画面上で、サーバー10側が提供するホームページを見ることができる。このホームページには、ゲームを行うときのページとリンクが張られているアイコン等が表示される。遊技者は、ここからゲームを行うためのページに移行することができる。

【0021】サーバー10は、このアクセスがあったときは、クライアント20に予め付与しているユーザIDの入力を求める。そして、遊技者がユーザIDをクライアント20に入力し、クライアント20からその送信があったときは、送信されてきたユーザIDを認証する。サーバー10は、この認証の結果、登録された遊技者であることを確認すると、クライアント20がゲームを行うページに移行することを許可する。なお、遊技者は、ゲームを行う条件として、事前にユーザ登録をする必要があり、このときに、所定数のポイントを購入する。

【0022】サーバー10は、ゲームを行うページでは、最初に予め設定した複数種類のゲームに関する内容を画像表示したものをクライアント20に提供する。例えば、遊技者が単独で行うゲームとして、景品獲得ゲームや、レースゲームが挙げられる。また、複数の遊技者が参加して同時に行うゲームとして、すごろくゲームが挙げられる。

【0023】遊技者は、ゲームを行うときは、そのゲームに定められたポイントを支払う。例えば、そのゲームを開始するときに、サーバー10は、そのときの遊技者のポイント数を判別し、そのゲームのポイント数を差し引き、記憶手段内の遊技者のポイントのデータを更新する。

【0024】そして、サーバー10は、例えばクライアント20が景品獲得ゲームのページに移行したときは、景品獲得ゲームの装置等を画像表示したページを提供する。遊技者は、クライアント20からのマウスやキーボード等の入力用周辺機器により操作を行うことで、ゲームを進行する。サーバー10は、クライアント20から

何らかの操作が行われたときは、その操作情報を受信し、その都度、その操作に対応するようにページを更新していき、これをクライアント20に提供する。

【0025】ゲームは、例えば一定時間又は一定回数行われ、サーバー10がゲームの終了条件を満たしたと判別したときは、ゲームを終了する。そして、サーバー10は、遊技者が取得した景品数や、その景品の取得の難易度等に応じて、遊技者に付与すべきポイント数を算出する。ポイント数を算出した後は、これを遊技者に報知するため、このポイント数をページ上に表示する。

【0026】他の例として、例えばすごろくゲームのページに移行すると、最初は、対戦待ちのページをクライアント20に提供する。このページでは、既に対戦待ちをしている遊技者のデータを表示してクライアント20に提供する。具体的には、遊技者の氏名、年齢、性別等を表示する。遊技者は、このページを見て、自ら対戦待ちをするか、又は対戦待ちをしているグループに参加するかを選択する。

【0027】このすごろくゲームは、遊技者が順番でルーレットを回し、そこで得られた数だけマスを進み、いかに早くゴールに到達するかを競うものである。遊技者は、自己の順番になったときは、ページ上に表示されたルーレットを回転させる操作を、クライアント20のマウス等で行う。この操作情報は、サーバー10に送信される。

【0028】サーバー10は、クライアント20からの上記の操作情報を受信すると、ルーレットを所定位置で停止させ、停止したルーレットの出目の数だけその遊技者のコマを進めた画像に更新したページを、クライアント20に提供する。

【0029】さらに、サーバー10は、すごろくゲームのページを提供するときは、すごろくゲームのページにおいて、実際のゲームの画像を表示した領域と、チャット領域とを併せて表示したものをクライアント20に提供する。これにより、遊技者は、ゲームの進行中にクライアント20からメッセージを入力し、これを他のクライアント20に送信することができる。サーバー10は、クライアント20からのメッセージの情報を受信すると、指定された他のクライアント20のページに、そのメッセージの内容を表示する。

【0030】したがって、遊技者は、すごろくゲーム中、自己の順番が来るまでの間、遊技者間でメッセージ等の送受信を行うことができる。なお、本ゲームにおけるチャットは、すごろくゲームの開始前、例えば対戦待ちのページでも行うことができるようにする。これにより、遊技者は、チャットを行うことによって、その遊技者と対戦するか否かを決定することができる。

【0031】すごろくゲームは、遊技者全員がゴールしたことを条件として終了する。そして、ゴールした順番に従い、早くゴールした遊技者ほど、多いポイントを付

与する。ゲームの終了後は、参加した遊技者のランキング、及び各遊技者の獲得ポイントを、ページ上でクライアント20に提供する。

【0032】

【発明の効果】本発明によれば、オンライン上のゲームにおいて、遊技者に対し、遊技成績に応じて実際の景品を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるオンライン・ゲームシステムの一実施形態を示す説明図である。

*【符号の説明】

- 10 サーバー
- 11 ゲームページ提供手段
- 12 ポイント付与手段
- 13 ポイントページ提供手段
- 14 ポイント処理手段
- 15 メッセージ入力提供手段
- 16 メッセージ配信提供手段
- 20 (20A、20B、...) クライアント

*10

【図1】

